解説書

BANPRESTO

このソフトウェアの解説書およびPlayStation®3の取扱説明書に書かれている注意事項をよくお読みのうえ、正しい方法でご使用ください。解説書および取扱説明書は大切に保管してください。小さいお子さまには、保護者の方がお読みのうえ、安全にお使いください。

健康のためのご注意

警告

光の刺激によって引き起こされる発作について

点滅を繰り返す画面や、その他の光の刺激によって、まれに、目の痛み、視覚異常、偏頭痛、けいれんや意識障害（失神など）などの症状（光感受性発作）が起きることがあります。こうした症状のある方は、事前に必ず医師に相談してください。

注意

こんなときはすぐにプレイを中止する

上記の症状に加え、頭痛、めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いに似た症状などを感じたときや、目、耳、手、腕、足など、身体の一部に不快感や痛みを感じたときは、すぐにプレイを中止してください。プレイを中止しても治らないときは、医師の診察を受けてください。

コントローラの振動機能に対応したソフトウェアについて

振動障害のある方は、バイブレーション（振動）機能を使用しないでください。
※振動機能の入／切は、コントローラのPSボタンを押して表示されるメニューから設定できます。

- **プレイするときは、部屋を明るくし、できるだけ画面から離れてください。**
- **疲れているときや睡眠不足のときは、プレイを避けてください。**
- **プレイするときは健康のため、1時間ごとに15分程度の休憩を取ってください。**
- **プレイ中に体調が悪くなったら、すぐにプレイをやめてください。**

使用上のご注意

●このソフトウェアはPlayStation®3専用です。●暖房器具の近くや車中など、高温／多湿になるところに置かないでください。●ディスクのお手入れをするときは、柔らかい布で軽くふいてください。●ディスクに傷を付けないよう、ていねいに扱ってください。傷が付くとプレイできなくなることがあります。●PlayStation®3をプラズマテレビや、液晶方式以外のプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）につなぐと、画像の焼き付き（残像映像）が起こることがあります。特に、静止画をテレビ画面に表示したまま長時間放置すると、焼き付きが起こりやすくなります。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

Blu-rayディスクの取り出し／収納方法

Blu-rayディスクを取り出し／収納するときは、指などを挟まないように十分注意してください。

取り出し　PUSHボタンを押し、ディスクが浮いた状態になってから取り出してください。

収納方法　ディスクのすぐ外側（斜線部分）を、カチッと音がするまで押し込んでください。

BLJS 10075

CONTENTS

PlayStation®3のアップデートについて

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントからのお知らせ

このディスクには、PlayStation®3のアップデート(更新)データが含まれています。ゲームを起動してアップデートを促す画面が表示されたときは、アップデートが必要です。

PlayStation®3のアップデートを実行する

画面の指示に従って操作すると、システムソフトウェアをアップデートできます。

お使いのPS3™のシステムソフトウェアはバージョンX.XXです。
起動するにはバージョンX.XX以上にアップデートする必要があります。
今すぐアップデートを実行しますか?

はい　　いいえ

アップデートが中断されると、故障の原因となります。
アップデート中は、次の点にご注意ください。

- 電源を切ったり、コンセントを抜いたりしないでください。
- ディスクを取り出さないでください。

システムソフトウェアのバージョンを確かめるには

ホームメニューから「設定」⇒「本体設定」⇒「本体情報」を選ぶと、本体のシステム情報が表示されます。
「システムソフトウェア」の欄に、現在のバージョン番号が表示されます。

PlayStation®3のアップデート機能について詳しくは、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントのインフォメーションセンターにお問い合わせください。

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント　インフォメーションセンター
http://www.jp.playstation.com/support/
TEL 0570-000-929（PHS、一部のIP電話でのご利用は 03-3475-7444） 受付時間10:00～18:00

S T O R Y
ストーリー

かつては大地があり、
生き物が幸せに暮らす星だった惑星「アルシエル」。

その星の人類は、
詩をエネルギーに変える種族
「レーヴァテイル」を生み出し
高度な文明を誇っていた。

しかし愚かなる力の解放により、
星そのものを変革させる大惨事が引き起こされ
その星は死の雲海につつまれ 、大地は失われ
世界にはたった3本の塔のみが残されることとなった。

塔に生き残った人々は、
残された塔にへばりつくようにして暮らし、
もがき生き抜いている……

3本目の塔のある世界「ソル・クラスタ」は、
レーヴァテイルに支配された世界である。
塔の上層部に住むレーヴァテイル、
β純血種たちの組織「クラスタニア」によって、
この塔から見えるほぼすべての場所が統治されている。

クラスタニアは、
レーヴァテイルと「浄化された人間」＝奴隷だけの
社会を創ることをめざしている。
そのために反抗を試みる人々の住む都市に対し、
「クレンジング（都市破壊）」を仕掛け、
文字どおりすべてを消滅するのである……。

そんな世界……
少年は、ひとりの謳う少女と出逢う。

「アルトネリコ」の世界観

レーヴァテイル

謳うことでその詩を力に変え、魔法を唱えることができる種族。基本的に女性しか存在しない。レーヴァテイルには「オリジン」「β純血種」「第三世代」という3種が存在する。オリジンとβ純血種は完全な「作られた生命」であり、第三世代はそれらと人間の間に生まれた娘のうち、素質を持った者のことである。オリジンは世界で3体しか存在しないと言われている。

クラスタニア

塔の統治機関、レーヴァテイルの国家のことで、レーヴァテイル・β純血種たちが住む町。この世界における行政の中心となっている。支配者であるレーヴァテイルが住む「レーヴァテイル街区」は非常に快適で、環境、サービスなどが完全に計画されている。一方、人間の住む「スレイヴ街区」はとても小さく、生活に必要なものしか与えられていない。人間はレーヴァテイルの能力開発のために連れてこられた捕虜的な存在であり、それゆえにこのような扱いになっている。

大牙

大牙とは、塔の周りにある巨大な飛び出した岩のことである。ここに住んでいる人々はほとんどがクラスタニアに否定的で、それゆえにクラスタニアからつねに監視されている。
ただし、大牙の文明レベルは非常に高く、人々は大規模なコミュニティを地下に築き上げ、各コミュニティの長による定例議会を秘密裏に開いている。また、肥沃な土地や鉱物資源が身近に存在するのはこの地域だけである。

アルキア

アルキアは塔側の都市の中で、唯一人間が普通に住むことができる町であり、大牙との交流がある町である。町の中心になっているのは「アルキア研究所」という企業の研究施設で、その外側に商業区、居住区などが存在する。
なお、アルキアはクラスタニアには国家として認められていない。なぜなら、クラスタニアはアルキアを「パリエ行政区」という自国領域だと考えているためである。

蒼都（あおと）

蒼谷の郷で鳶職の親方に弟子入りしている青年。
性格は元気で向こう見ずで、自分がこれと思ったことはやり抜く責任感がある。
蒼谷の郷がある大牙に理不尽なクレンジングを行うクラスタニアに対して、少なからず反感を持っていたが、少女サキと出会ってからは明確な敵となる。

咲（さき）

出身はアルキア研究所。この世界に大きな影響を与える"ある目的"のために生み出されたレーヴァテイル。しかし"ある目的"実現を前に、計画に反対する研究所のキラハとともにアルキア研究所を脱出。数年にわたる逃亡の先に、蒼谷の郷でアオトと出会うことになる。
極度の興奮状態におかれると、時折"奇跡"と呼ばれる力を使用する。

フィンネル

クラスタニアで生み出された、稀少なβ純血種レーヴァテイル。
その資質はドジっ娘で、まわりで見る者をハラハラさせる。トコシエ隧道にて定食屋を営むおばちゃんの手伝いをして暮らしているが、彼女はクラスタニアが立てた計画の恐ろしい秘密を担っており、その秘密がアオトを運命の輪に巻き込むこととなる。

タツミ

大牙連合のゲンガイに教えられた「Vボード」に魅了され、武者修行のために蒼谷の郷に逗留している。アオトとは一月前からの知り合いで、サキを連れて追われるアオトに協力することで、大いなる物語に参加することとなる。

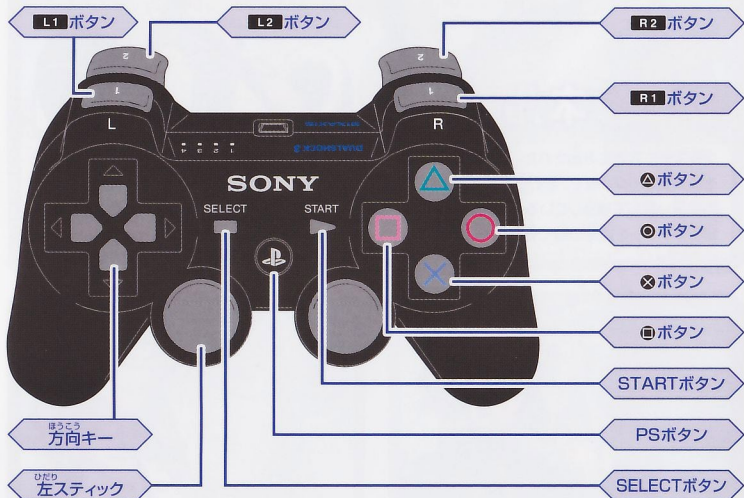
光五条

トコシエ隧道で開業しているレーヴァテイル専門医。もとはアルキア研究所御用達の専門医だったが、研究所のとある重大な秘密を知り、それに反発してアルキア研究所に関わることをやめてしまったらしい。

操作方法

基本的な操作方法を画面ごとに紹介します。
フィールドマップやバトルでの詳しい操作については、各ページをお読みください。

ワイヤレスコントローラ(DUALSHOCK®3)

ワイヤレスコントローラの各ボタンの名前です。

ワイヤレスコントローラのモーションセンサー機能を使うときのご注意

このゲームはモーションセンサー機能に対応しています。バトル中、パージ(P.37参照)を行う際は、ワイヤレスコントローラを上下に振って操作してください。

- 使用する前に、周囲に充分なスペースが確保できているかを確認してください。
- 使用中はコントローラをしっかりと握り、手から投げ出されないようにしてください。
- コントローラをUSBケーブルに接続した状態で使うときは、ケーブルが周囲の物や人にぶつからないようにしてください。また、ケーブルがPlayStation®3本体から抜けないように注意してください。

ムービー、イベントの操作

ボタン	操作
○ボタン	メッセージ送り
×ボタン	既読のメッセージスキップ
△ボタン	メッセージ履歴の表示
方向キー	(メッセージ履歴表示中)メッセージのスクロール

フィールドマップの操作(P.12～20)

ボタン	操作
左スティック	キャラクターの移動
○ボタン	話す、調べる
×ボタン	ジャンプ
△ボタン	メインメニューの表示

メインメニューなどでの操作(P.22～27)

ボタン	操作
方向キー	項目の選択
○ボタン	決定
×ボタン	キャンセル
△ボタン	(各メニュー表示中)アイテムなどの説明切り替え

バトルの操作(P.28～39)

ボタン	操作
左スティック	キャラクターの移動
方向キー	【+□ボタンで】必殺技
○ボタン	詩魔法
×ボタン	ブロー
△ボタン	バトルメニューの表示
□ボタン	攻撃
L1ボタン	【+ワイヤレスコントローラを振る】 パージ(炎属性)
L2ボタン	【+ワイヤレスコントローラを振る】 パージ(氷属性)
R1ボタン	【+ワイヤレスコントローラを振る】 パージ(風属性)
R2ボタン	【+ワイヤレスコントローラを振る】 パージ(雷属性)

ゲームの始め方

電源を入れてディスクを正しくセットすると、オープニングデモが流れたあと、タイトル画面が表示されます。デモをスキップするときはSTARTボタンを押してください。

データのインストール

ゲームを初めて起動すると、ゲームデータを本体HDDにインストールします。なお、ゲームデータを作成するには本体HDDに5120MB以上の空き容量が必要となります。

タイトルメニュー

タイトル画面で◎ボタンかSTARTボタンを押すと、タイトルメニューが表示されます。方向キー上下でメニューを選び、◎ボタンで決定してください。

New Game／ニューゲーム

物語の最初からゲームを始めます。

Load Game／ロードゲーム

セーブしたデータを読み込んで、続きからプレイできます。セーブデータを選んでください。

Extra／エクストラ

ゲームをクリアすると選べるようになるメニューで、さまざまなおまけを楽しむことができます。

System／システム

ゲームの設定を変更できます。方向キー上下で項目を選び、方向キー左右で設定を切り替えたり、音量を調節してください。■ボタンを押すと初期の設定にもどします。

また、この画面で△ボタンを押すと、画面が表示される領域を調整することができます。方向キーを押して4スミの三角マークが見えるように画面を動かしてください。

設定を終えたら、×ボタンを押してもどりましょう。

項目	説明
音声	キャラクターの音声の音量を調節できます。
BGM	BGM(音楽)の音量を調節できます。
効果音	効果音の音量を調節できます。
ムービー	ムービーの音量を調節できます。
パージムービー	「OFF」に設定すると、バトル中、パージ(P.37参照)を行ったときにムービーが挿入されなくなります。
Difficulty(難易度)	バトルの難しさを「EASY(簡単)」「NORMAL(普通)」「HARD(難しい)」の3段階に切り替えることができます。

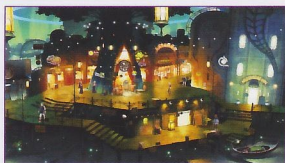
セーブ(データの保存)について

ゲーム中に進行状況を保存するには、宿屋やセーブサークル(P.12参照)でキャンプメニューを表示させ、「セーブ」(P.20参照)を選んでください。なお、ゲームのシステムデータを作るには1758KB以上、セーブデータを1つ作るには1754KB以上の空き容量が本体HDDに必要となります。

ゲームの進め方

さまざまなフィールドマップを移動し、イベントを起こしてストーリーを進めていきましょう。
△ボタンを押すとメインメニューを表示でき、敵と遭遇するとバトルになります。

フィールドマップ(P.12～20)

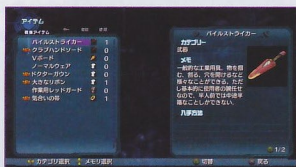
キャラクターを操作して、街やダンジョンの中を探索する画面です。お店などの施設を利用できたり、人と話して情報を得ることができます。

タウンマップ

街では、タウンマップで行きたい場所を選ぶことができます。方向キー上下で行きたい場所や施設名を選び、◎ボタンで各フィールドマップに移動してください。なお、INNは宿屋(P.14参照)、Diveはダイブ屋(P.15参照)です。

ワールドマップ

タウンマップで「ワールドマップへ」を選んだり、ダンジョンの外に出ると、ワールドマップが表示されます。方向キーで行きたい街やダンジョンを選び、◎ボタンで移動してください。

メインメニュー(P.22～27)

フィールドマップで△ボタンを押(お)すと、メインメニューが表示(ひょうじ)されます。メインメニューではキャラクターたちの状態(じょうたい)を確認(かくにん)したり、アイテムを使(つか)ったり、装備(そうび)を変(か)えるなど、さまざまなことができます。

バトル(P.28～39)

ダンジョンやイベントなどで敵(てき)と遭遇(そうぐう)すると、バトルが始(はじ)まります。さまざまなアクションや詩魔法(うたまほう)(P.36参照(さんしょう))を使(つか)って敵(てき)を倒(たお)しましょう。バトルに勝(か)つと経験値(けいけんち)やアイテムを手(て)に入(い)れることができます。

フィールドマップ／歩き方

フィールドマップでは、キャラクターを操作して街やダンジョンを探索することができます。なお、ダンジョンでは敵に出会うこともあります。

フィールドマップ画面

フィールドマップ画面には以下の情報が表示されます。なお、ここで説明している画面はダンジョンのフィールドマップです。街では現在地名やエンカウントバーは表示されません。

!マーク

このマークが表示されたときに◉ボタンを押すと、さまざまなことができます。

セーブサークル

近づいて◉ボタンを押すと、キャンプメニュー(P.16～20参照)を表示できます。

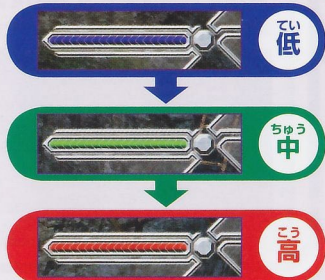
現在地名

エンカウントバー

エンカウントバー

ダンジョンで移動をすると、エンカウントバーの色が右のように変化していきます。バーの色は敵との遭遇率を表し、赤に近くなるほど、遭遇率がアップします。

なお、一度の探索で敵に出会う回数は決まっています。敵に遭遇するごとにバーが減り、バーが空になると、敵に遭遇しなくなります。

※ダンジョンから出たり、ダンジョン内の別のエリアに移動すると、エンカウントバーはリセットされます。

フィールドマップでのアクション

フィールドマップでは、以下のアクションを行うことができます。

移動

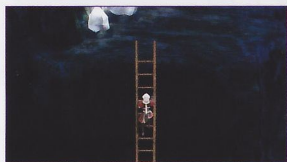
左スティックを倒すと、その方向に移動できます。小さく倒すとゆっくり歩き、大きく倒すとダッシュします。

ジャンプ

⊗ボタンを押すと、ジャンプすることができます。段差などがある場所で使いましょう。

話す、調べる

人に近づいて◎ボタンを押すと、話しかけます。

また、宝箱やはしごなど、❗が表示される場所で◎ボタンを押すと、調べて中身を取り出したり、はしごに登ることができます。

フィールドマップ／施設について

街の中ではさまざまな施設を利用することができます。各施設では、アイテムの購入や売却、体力の回復、各種調合、ヒロインの強化などを行えます。

ショップ

ショップでは、お金を払ってアイテムを買ったり、いらないアイテムを売ってお金をもらうことができます。店員に話しかけたら「購入」または「売却」を選んでください。

ショップ画面

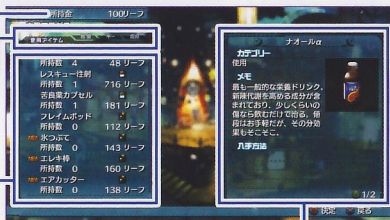
方向キー上下で買いたい（売りたい）ものを選び、◎ボタンで決定しましょう。続いて方向キー左右で買う（売る）数を決め、◎ボタンで決定してください。

所持金（リーフ）

カテゴリー

アイテムの種類です（P.23参照）。方向キー左右で切り替えることができます。

アイテムリスト

購入（売却）できるアイテム名と所持数、値段が表示されます。

アイテム情報

アイテムの効果や入手方法です。アイテムによっては、△ボタンで情報を切り替えることができます。

宿屋

宿屋の受付に話しかけるとキャンプメニュー（P.16～20参照）が表示され、現在の進行状況を保存したり、調合を行うことができます。

ダイブ屋

レーヴァテイルの精神世界に入る「ダイブ」を行って、ヒロインとの絆を深めたり、詩魔法(P.36参照)を強化する「ヒューマ」(P.18参照)を手に入れることができます。

ダイブ屋に話しかけてダイブ相手のヒロインを選び、お金を払ってコスモスフィア(精神世界)画面に進みましょう。

コスモスフィア画面

方向キーでキャラクターを動かし、◎ボタンでDP(P.22参照)を払って各ポインタに入りましょう。ポインタ内ではさまざまなイベントが起こり、選択肢を選ぶ場合もあります。⊗ボタンを押すと、ダイブを終了して現実世界にもどります。

コスモスフィアのレベル

ポインタ名

☆が表示されているポインタに入ると、重要なイベントが起こります。

ポインタ情報

ポインタに入るために必要なDPと、ポインタ内で起こるイベントの重要度です。

所持DP

パラダイムシフトについて

コスモスフィアはいくつかのレベル(階層)に分かれ、1つのレベルごとにヒロインたちはさまざまな悩みを持っています。そのレベルでの悩みをすべて解決すると、ヒロインの精神が成長して「パラダイムシフト」という現象が起こり、次のレベルのコスモスフィアに進めるようになります。

※パラダイムシフトを行い、次のレベルのコスモスフィアに行くためには、一定数のトークマター(P.16参照)を入手する必要があります。

フィールドマップ／キャンプメニュー〔1〕

フィールドマップのセーブサークルや街の宿屋では、キャンプメニューでアイテムの調合や詩魔法のプログラム、セーブなどを行えます。

やすむ

キャンプメニューで「やすむ」を選ぶと、一晩休んで仲間全員のHP(P.22参照)を全回復できます。
また、休むことでストーリーが進む場合もあります。

トークイベントについて

ゲームを進めるなど特定の条件を満たすと、休んだときにヒロインと話ができることがあります。話をしたいヒロインを選んで、イベントを進めてください。

トークマター

ヒロインとのトークイベントが終わると「トークマター表」が表示されます。トークマターとは会話の話題を表し、たくさん入手するほど、ヒロインとの絆も深まります。
一定数のトークマターを入手すると、ダイブ時に次のレベルのコスモスフィアに行けるようになります(P.15参照)。

トークマター表

トークイベント後に表示され、手に入れたトークマターが光って表示されます。

イメージ調合

キャンプメニューで「イメージ調合」を選ぶと、複数のアイテムとDP(P.22参照)を使って、まったく新しいアイテムを作り出すことができます。また、特定のアイテムを調合すると、必殺技(P.35参照)を使えるようになります。

※「イメージ調合」は、ゲームを進めると選べるようになります。

アイテムを選ぶ

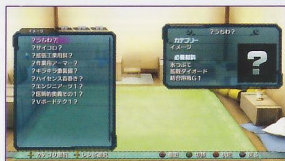
まず最初に手伝ってもらうヒロインを決めたら、続いて方向キー上下で作りたいアイテムを選び、◎ボタンで決定しましょう。方向キー左右でアイテムのカテゴリーを切り替えることもできます。

なお、作成できるアイテムの種類は、「レシピ」を手に入れると増えていきます。

作成数を決める

素材となるアイテムと個数、必要なDPが表示されるので、方向キー左右で作成する数を決め、◎ボタンで決定してください。

素材となるアイテム

各アイテムの必要個数／所持数が表示されます。

DPとヒロイン

左から順に必要DP、手伝ってもらうヒロイン、所持DPです。

調合イベント

アイテムと個数を決めるとイベントが始まり、調合を行います。完成したアイテムは、ヒロインに名前をつけてもらうことができます。

詩調合

キャンプメニューで「詩調合」を選ぶと、ヒロインの部屋に行って、以下の4つのメニューを選ぶことができます。部屋を訪れたいヒロインを選んでください。

※「詩調合」は、ゲームを進めると選べるようになります。

プログラム

4つの属性に「ヒューマ」をセットして、ヒロインの詩魔法(P.36参照)に特殊な効果をつけることができます。方向キー上下でセットする属性、方向キー左右でヒューマを選んでください。◎ボタンを押すと決定です。

ヒロインの好感度

属性と効果

各属性と、セットしているヒューマの従属効果です。対応するボタンを押してパージ(P.37参照)すると、効果を発揮します。

ヒューマの種類

セット中のヒューマには「E」が表示されます。

ヒューマの情報

ヒューマの名前とレベルです。従属効果はパージしたときにヒロインフィールド(P.31参照)に追加される効果、歌唱趣味はセットしたときの詩の曲調です。

ヒューマとは?

ヒューマとはヒロインの想いが具現化した妖精で、ダイブ屋(P.15参照)でヒロインのコスモスフィアにダイブし、イベントをこなすと手に入ります。

なお、ヒューマにはレベルがあり、高いレベルのヒューマをセットするほど詩魔法の威力が増大します。ただし、レベルの高いヒューマをセットするには、「脱いでもらう」でヒロインに服を脱いでもらう必要があります。

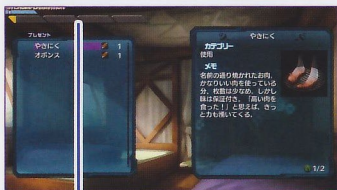
脱いでもらう

ヒロインに服を脱いでもらいます。脱いでもらうことに成功すると、「プログラム」でより強力なヒューマをセットできるようになります。

ただし、ヒロインの好感度が一定以上になっていないと、断られてしまいます。

プレゼント

持っているアイテムのうち、プレゼント専用の食べものアイテムをヒロインにプレゼントできます。アイテムのリストから方向キー上下であげたいものを選び、◎ボタンで決定してください。

なお、ヒロインにはそれぞれ好きな食べものと嫌いな食べものがあります。気に入ったものをプレゼントすれば、ヒロインとの絆が深まります。

好感度の変化

選択中のプレゼントをあげた場合、ヒロインの好感度がどれくらい上がるかを表しています。

帰る

ヒロインの部屋から出て、キャンプメニューにもどります。

今の目的は？

キャンプメニューで「今の目的は？」を選ぶと、現在行うべきことを教えてくれます。

セーブ

現在の進行状況を、セーブデータに保存することができます。方向キーまたは左スティック上下でセーブデータを選んでください。

ロード

セーブデータを読み込んで、セーブした続きからゲームを再開することができます。読み込みたいセーブデータを選んでください。

※セーブデータを読み込むと、それまでの進行状況は失われるので注意してください。

やめる

キャンプメニューを終了します。

ヒロインとの絆を深めよう

ヒロインと仲良くなるには、トークイベントやダイブを積極的に行って絆を深めていく必要があります。仲良くなるとヒロインが強力な詩魔法(P.36参照)を唱えられるようになるなど、バトルにも大きな影響があります。

たくさん話して仲良くなろう

ヒロインとのトークイベント(P.16参照)をこなすとヒロインのトークマターがたまっていき、絆が深まります。トークイベントの発生は、メインメニューのヒロインウィンドウ(P.22参照)でチェックしておきましょう。

DPをためよう

バトルに勝利すると、参加したヒロインのDP(P.22参照)がたまります。DPはヒロインのコスモスフィアを探索するときに必要となります。

精神世界にダイブして、悩みを解決

トークマターやDPがたまったら、ダイブ屋(P.15参照)でヒロインのコスモスフィアにダイブしましょう。ヒロインとの絆が深まっていれば、イベントを進めてヒューマ(P.18参照)やボディ(P.24参照)を手に入れ、バトルの幅を広げることができます。

プログラムで詩魔法を強化!

手に入れたヒューマをプログラム(P.18参照)することで、ヒロインの詩魔法を強化できます。ヒロインと仲良くなるほど、レベルの高いヒューマをプログラムできるようになります。

メインメニュー〔1〕

フィールドマップで△ボタンを押すとメインメニューが表示されます。メインメニューではアイテムを使ったり、キャラクターの装備を変更するなど、さまざまなことが行えます。

メインメニュー画面

メインメニュー画面には、以下の情報が表示されます。

キャラクターウィンドウの見方

キャラクターウィンドウには、現在仲間になっているキャラクターの情報が表示されます。

※DPとヒロインウィンドウは、ヒロインにのみ表示されます。

ステータス

HP(ヒットポイント)	現在のHP(体力)／最大HPを表します。
NEXT	次のレベルになるために必要な経験値です。
LV(レベル)	キャラクターの強さを表します。
DP(ダイブポイント)	戦闘に勝利すると獲得し、ダイブ(P.15参照)やイメージ調合(P.17参照)で使用できます。

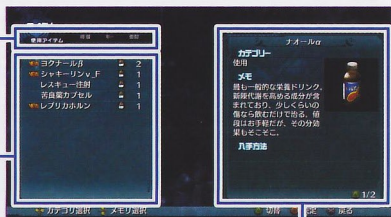
アイテム

これまでに入手したことのあるアイテムが表示されます。現在持っているアイテムは、このメニューで選んで使うこともできます。

カテゴリー

アイテムの種類です。方向キー左右で切り替えることができます。

アイテムリスト

アイテム名と所持数です。入手したことがあっても、現在持っていないものは0個と表示されます。

アイテム情報

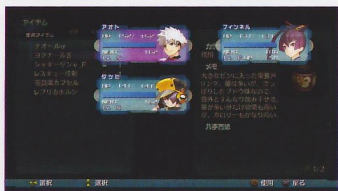
アイテムの効果や入手方法です。アイテムによっては、△ボタンで情報を切り替えることができます。

アイテムのカテゴリー

使用アイテム	バトルやメニューで使えるアイテムです。
装備アイテム	メニュー「装備」(P.24参照)で、キャラクターに装備させることができるアイテムです。
キーアイテム	イベントなどで入手する、重要なアイテムです。
素材アイテム	イメージ調合で、素材として使えるアイテムです。

アイテムを使う／装備する

使用アイテムの一部は、方向キー上下でアイテムリストから選んで◎ボタンを押すと、仲間に使用できます。使いたい仲間を方向キーで選び、◎ボタンで決定してください。

また、装備アイテムを選んで◎ボタンを押すと、装備できるキャラクターが明るく表示されます。装備させたい仲間を選んで決定してください。

メインメニュー〔2〕

装備

キャラクターに武器、防具、アクセサリを装備させて、パラメータを変化させせることができます。なお、レーヴァテイルは武器を装備できない代わりに、「ボディ」を変更することができます。ボディを変更すると、キャラクターの外見とパージ傾向、詩魔法(P.36参照)の種類が変化します。

装備を変える

方向キー上下で現在の装備アイテムを選び、◎ボタンを押すと、装備を変更できます。方向キー上下でリストの中から装備したいアイテムを選んでください。◎ボタンを押すと、装備が変わります。

なお、現在の装備アイテムを選んだ状態で◙ボタンを押すと、装備を外すことができます(武器やボディは外すことができません)。

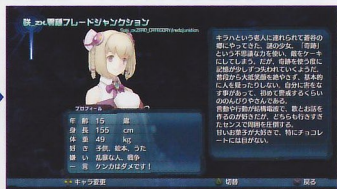
パラメータ変化

パラメータが上がる場合は青、下がる場合は赤で表示されます。

パージ傾向について

パージ傾向はヒロインにのみ表示され、パージ(P.37参照)するために必要なドキドキハート(P.31参照)のポイントを表します。また、「Energy」はハートの回転速度の増加率、「Scramble」はスクランブル状態(P.37参照)の発生率を表しています。

ステータス

キャラクターの現在の装備アイテムやパラメータ、プロフィール、必殺技、トークマター表などを確認することができます。△ボタンで画面を切り替えて確認しましょう。方向キー左右でキャラクターを切り替えられます。

パラメータについて

「パラメータ」はキャラクターの能力を表す数値で、レベルアップや装備アイテムによって上げることができます。

HP	現在のHP（体力）／最大HPを表します。
攻撃力	敵を武器や詩魔法で攻撃したときの威力です。
防御力	敵から攻撃を受けたときに、ダメージを防ぐ能力です。
耐性	物理攻撃、属性攻撃（炎、氷、風、雷）に対する強さを表します。この値が高い属性ほど、受けるダメージが少なくなります。

隊列

バトルに参加させるキャラクターと、並び順を設定することができます。なお、バトルには前衛のキャラクター3人と、後衛のキャラクター(ヒロイン)1人が参加できます。前衛と後衛について詳しくはP.28をお読みください。

後衛のキャラクター

前衛のキャラクター

先頭キャラクター

バトル中にプレイヤーが操作するキャラクターです。

隊列の変更

方向キー左右でキャラクターを選んで◎ボタンを押し、続いて入れ替えたいキャラクターを選んで◎ボタンを押してください。選択中のキャラクターは、足下の台座が赤く表示されます。

マター表

ゲーム中に特定の条件を満たすと、パーティのキャラクターに関するイベントが発生することがあります。「マター表」では、これまでに起こったイベントを確認することができます。

図鑑

　これまでに入手したさまざまな情報や、ゲームの進め方に関するヘルプを見ることができます。方向キー上下で見たい項目を選び、◎ボタンで決定しましょう。図鑑によっては、△ボタンで説明のページを進めたり、画面表示を切り替えることができます。
　図鑑の内容は、ゲームを進めると増えていきます。

アイテム図鑑	手に入れたことのあるアイテムの情報を見ることができます。
詩魔法図鑑	これまでに使えるようになった詩魔法(P.36参照)の情報を見ることができます。
人物図鑑	これまでに登場したキャラクターのプロフィールを見ることができます。
ヒューマ図鑑	手に入れたヒューマ(P.18参照)の情報を見ることができます。
モンスター図鑑	戦ったことのあるモンスターの情報を見ることができます。
用語集	地名や組織についてなど、ゲーム中に登場する用語の、さまざまな説明を見ることができます。
ヘルプ	ゲームの遊び方に関する、さまざまな説明を見ることができます。

システム

　ゲームの設定を変更することができます。設定できる項目について詳しくは、タイトルメニューの「System」(P.09参照)をお読みください。

バトル／バトルの基本ルール

フィールドマップやイベントで敵と遭遇すると、バトルが始まります。
基本的なルールをしっかり覚えて、勝利をめざしましょう。

バトルの進め方

バトル中は、敵と仲間のキャラクター全員が同時に行動します。プレイヤーは前衛のキャラクター1人を操作して、敵と戦いましょう。

前衛と後衛

仲間キャラクターは前衛と後衛に分かれており、それぞれ戦い方が異なります。前衛は後衛を守りつつ敵を攻撃し、後衛はタイミングよくパワーアップをしたり、詩魔法を発動しましょう。

それぞれのアクションについて詳しくは、P.34～38をお読みください。

前衛

前線で戦うキャラクターで、バトルに最大3人まで参加できます。
バトル中は自由に動き回り、攻撃や必殺技など、さまざまなアクションで敵と戦います。
プレイヤーは前衛のうち、先頭にいるキャラクターを操作します。その他の前衛のキャラクターは、自動的に戦います。

後衛（ヒロイン）

バトルに1人だけ参加できる、レーヴァテイルのキャラクターです。
移動や武器を使った攻撃はできませんが、バトル中に詩を謳い続けて「詩魔法」の充填率を高め、発動させると敵に大きなダメージを与えます。
プレイヤーは、詩魔法を発動させるタイミングや、詩魔法をパワーアップさせるタイミングなどを後衛に指示できます。

リザルト画面

敵をすべて倒すと勝利となり、リザルト画面に進みます。獲得アイテムやランクなどを確認したら◎ボタンを押して、バトルを終えましょう。

獲得アイテム

バトルの記録

Max Damage ･･･ 最大ダメージ
Max Hit･････････ 最大ヒット数
Time ･･･････････ バトルにかかった時間

獲得Exp

ゲージがいっぱいになったキャラクターは、レベルアップします。

ランク

今回のバトルの評価です。バトルの内容によって決まります。

獲得したDP

獲得したお金(リーフ)

獲得アイテムについて

倒した敵から獲得できるアイテムには、以下の4種類の入手難易度があります。バトルのランクが高いほど、入手しづらいアイテムを手に入れる確率が高くなります。

敗北すると

バトルに参加している前衛のキャラクター全員のHPが0になると、敗北してゲームオーバーとなり、タイトル画面にもどります(イベントによっては例外もあります)。

バトル／画面の見方

バトル画面に表示される情報について説明します。
キャラクターの状態や詩魔法の充填率など、重要な情報をしっかり覚えておきましょう。

バトル画面

バトル画面では、基本的にプレイヤーの操作している前衛のキャラクターが中心に表示されます。

キャラクターウィンドウ

仲間のHPと状態を表し、ワクの色が■のキャラクターは前衛、■のキャラクターは後衛です。プレイヤーが操作しているキャラクターには がつきます。

ブローアイコン(P.35参照)

ヒット数とダメージ

攻撃がヒットした回数と、敵に与えたダメージが表示されます。

BURST

詩魔法(P.36参照)の充填率で、時間の経過とともにたまっていきます。

パージ属性

L1ボタン／L2ボタン／R1ボタン／R2ボタンを押し続けると表示され、パージ(P.37参照)を行うと、この属性の効果がつきます。ヒューマ(P.18参照)をセットしている場合はパワーアップ効果も表示されます。

ドキドキハート(右ページ参照)

ハーモグラフィ(右ページ参照)

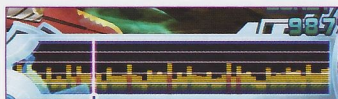
パージを行った属性

すでにパージを行っている場合、効果を発動している属性が表示されます。

ハーモグラフィ

バトル中は、音楽に合わせてハーモグラフィが動いています。ハーモグラフィのバーが高い波形と重なった瞬間に攻撃(P.34参照)をすると、敵に大きなダメージを与えることができます。

また、ハーモグラフィには色が異なる波形があります。ここに合わせて攻撃を当てると、「Beet Up」と表示され、ドキドキハートが大きくなります。

※バトルの状況や詩魔法のプログラム(P.18参照)でセットするヒューマによって、バトルの音楽は変わります。それに応じてハーモグラフィの形も変化します。

ドキドキハート

ドキドキハートはヒロインの心境を表しており、前衛がタイミングよく攻撃を当てたり、必殺技を使って敵を倒したりすると、少しずつ大きくなります。ドキドキハートが一定の大きさになると、「Purge Ready」と表示され、パージ(P.37参照)を行えるようになります。

また、ドキドキハートの回転速度はBURSTの上昇率に影響します。敵を攻撃したりパージをすると、回転速度が上がり、BURSTの上昇率も上がっていきます。

ヒロインフィールド

バトル中、後衛のヒロインの周りには、「ヒロインフィールド」という領域ができます。この領域ができている間は、前衛のキャラクターのHPが少しずつ回復するなど、さまざまな良い効果を得られます。

ただし、この中に敵が入るとヒロインのHPが急激に低下してBURSTの上昇が止まり、詩魔法が発動できなくなってしまいます。敵が入ってきたら、ブロー(P.35参照)を使って追い出しましょう。

バトル／バトルメニュー

バトル中に△ボタンを押すと、バトルが一時停止してバトルメニューが表示されます。
バトルメニューではアイテムの使用や、操作キャラクターの切り替えなどができます。

バトルメニュー画面

バトルメニュー画面では、4つのメニューが表示されます。

キャラクターウィンドウ

バトルメニュー

方向キー上下で選び、◎ボタンで決定してください。

バトルマップ

バトルに参加している各キャラクターの位置が表示されます。

- ● 操作キャラクター
- ● 前衛のキャラクター
- ● 後衛のキャラクター(ヒロイン)
- ● 敵

アイテム使用

持っている使用アイテムを使うことができます。方向キー左右でアイテムを使うキャラクターを決め、◎ボタンを押してください。続いて方向キー上下で使うアイテムを選んで決定し、バトルマップから使う相手を選びましょう。

なお、ヒロインはアイテムを使えません。

超必殺技発動

ヒロインが3回以上パージ(P.37参照)を行い、BURSTが30000%以上の状態で選択できるメニューで、敵1体に対して超必殺技を発動します(BURSTを30000%消費します)。バトルマップから使う相手を選びましょう。

リーダー変更

バトル中にプレイヤーが操作するキャラクターを変更することができます。方向キー左右でキャラクターを選び、◎ボタンで決定してください。

なお、ヒロインを選ぶことはできません。

逃げる

バトルから逃げ出し、フィールドマップにもどります。

バトル／アクション〔1〕

バトル中のアクションについて説明します。前衛のキャラクターを操作して移動、攻撃などを行い、後衛のキャラクターに詩魔法の発動やパージなどの指示を出しましょう。

※ 前衛 は前衛、後衛 は後衛のキャラクターのアクションを表しています。

移動

前衛　左スティック

左スティックを倒すと、その方向に移動できます。

攻撃

前衛　□ボタン

□ボタンを押すと正面の敵に攻撃します。□ボタンを連続して押すことで、最大3回まで連続して攻撃できます。

なお、敵のいない場所で□ボタンを押すと、敵の正面までダッシュして攻撃します。

※操作するキャラクターによって、攻撃の動作は異なります。

防御

前衛　ボタンや左右スティックを入力せずに攻撃を受ける

ボタンを押したり、左右スティックを入力していない状態で敵の攻撃を受けると、防御することができます。防御が成功すると、受けるダメージを半減できます。

必殺技

前衛　方向キー＋■ボタン

方向キー上／下／左／右をいずれかの方向に押しながら■ボタンを押すと、必殺技を発動して、強力な攻撃ができます。通常の攻撃とうまく組み合わせて使いましょう。

なお、必殺技は、イメージ調合（P.17参照）で調合すると覚えることができます。

※操作するキャラクターによって、必殺技の種類は異なります。

ブロー

前衛　⊗ボタン

敵がヒロインフィールド（P.31参照）に入ったときに⊗ボタンを押すと、敵をヒロインフィールドの外まで一気に吹き飛ばすことができます（ダメージは与えられません）。

なお、ブロー発動後は、しばらくブローを行うことができません。ブローアイコンのゲージがいっぱいになると、ふたたびブローを行えるようになります。

ブローアイコン

詩魔法

後衛 ◎ボタン

バトル中、後衛のキャラクター（ヒロイン）は「詩魔法」を使うことができます。プレイヤーは、詩魔法を発動させるタイミングを指示することができます。

1 BURST（充填率）を上げる

バトルが始まるとともに、ヒロインは詩魔法の詠唱を始めます。バトル画面には「BURST」（詩魔法の充填率）が表示され、時間が経つほど上がっていきます。BURSTが高いほど、詩魔法を発動したときの威力も高くなります。

2 発動位置を選ぶ

◎ボタンを押すと、右のような発動位置選択画面が表示されます。左スティックを動かして、詩魔法を発動させる位置を決めてください。

※キャラクターや装備しているボディによって、詩魔法の発動位置は異なります。

発動位置

3 詩魔法の発動

発動位置を決めて◎ボタンを押すと、詩魔法を発動することができます。

詩魔法の発動が終わるとBURSTが0%にもどり、一定時間後にふたたびヒロインが詩魔法を唱え始めます。

パージ

後衛 L1ボタン／L2ボタン／R1ボタン／R2ボタンを押しながらワイヤレスコントローラを振る

ヒロインのドキドキハート(P.31参照)に「Purge Ready」が表示されている状態でL1ボタン／L2ボタン／R1ボタン／R2ボタンを押しながらワイヤレスコントローラを上下に振ると、ヒロインがパージして服を脱ぎ、BURSTの上昇率を上げたり、前衛に属性の力を与えることができます。

また、詩魔法のプログラム(P.18参照)でヒューマをセットすると、パワーアップの効果を追加することができます。

なお、パージを行うと、ドキドキハートの大きさが最初の状態にもどります。もう一度パージするには、ふたたびハートを大きくしていきましょう。

※最初のうちは、パージを1段階しか行えません。ゲームを進めてヒロインとの絆を深めると、2段階以降のパージができるようになります。

属性について

パージには4つの属性がついており、それぞれのボタンは各属性に対応しています。パージはバトル中に各属性1回ずつ行えます。

パージを行うと、仲間キャラクターがその属性の耐性を持ち、属性攻撃に対して強くなります。また、前衛の攻撃に属性がつき、物理攻撃の効きにくい敵にも効果的にダメージを与えられるようになります。なお、属性によるダメージは、数値の色が各属性を表す色になっています。

パージの失敗

ドキドキハートに「Purge Ready」が表示されていない状態でパージを行うと、詩魔法が暴走し、強制的に発動されてしまいます。このときは通常の詩魔法と異なり発動位置を指定できません。また、再詠唱までの時間が長くかかってしまいます。

スクランブル状態について

バトル中、ヒロインにとってびっくりするようなことがあると、「スクランブル状態」になる場合があります。スクランブル状態になると、ドキドキハートが一気に大きくなるため、すぐにパージを行うことができます。

フリップスフィア

後衛　パージを4回行う

「フリップスフィア」は、ゲームを進めると使えるようになるヒロインの必殺技です。発動すると一定時間、一方的に敵を攻撃できるようになります。

1 フリップスフィアの発動

パージを4回行うと、ヒロインが自動的にフリップスフィアを発動します。

2 フリップスフィアモード

フリップスフィアモードが始まると、右のような画面になります。バーとハーモグラフィの波形が高いところで合うたびに◎ボタンを押してください。タイミング良く押すと、ポイントがたまっていきます。

バー

3 攻撃開始

制限時間が過ぎると、敵に攻撃を開始します。たまったポイントが高いほど大きなダメージを与えることができます。

※フリップスフィアが終了すると、ヒロインのパージの効果がリセットされます。

敵の攻撃などによって、バトル中、キャラクターの状態が変化してしまうことがあります。
状態異常は時間が経つと回復しますが、アイテムを使って治すこともできます。

状態異常の種類

前衛のキャラクターは、以下の3種類の状態異常になることがあります。

状態異常	効果
毒	少しずつHPが減っていきます。
マヒ	しばらくの間、操作することができなくなります。
呪い	敵に与えるダメージが大幅に低下します。

ジャミング

ヒロインは、以下の状態異常（ジャミング）になることがあります。

ジャミング	効果
パージブロック	パージを行うことができなくなります。
エナジー減少	ドキドキハートの回転速度が減少し、BURSTが上がりにくくなります。
スクランブルロック	スクランブル状態（P.37参照）が発生しなくなります。
ビートダウン	ドキドキハートが通常時よりも大きくなりにくくなります。
フィールド効果減少	ヒロインフィールドの効果が減少し、パージしたときのヒューマの効果も減少します。

強制パージ

敵の中には、ヒロインを強制的にパージさせる攻撃をしてくるものがいます。強制パージが成功すると、ヒロインの詩魔法が暴走する可能性が高いので、注意してください。

ダウンロードコンテンツ

PlayStation®Networkに接続すると、PlayStation®Storeでこのゲームの追加エピソードを購入することができます。

PlayStation®Storeの利用

PlayStation®Storeには、PlayStation®3本体の"XMB"(クロスメディアバー)から接続できます。ここでは、『アルトネリコ3 世界終焉の引鉄は少女の詩が弾く』の追加コンテンツメニュー「バイナリワールド」から、コスモスフィアでの追加エピソードを購入できます。

購入したエピソードは自動的にインストールされて、ダイブ(P.15参照)を行ったときに見られるようになります。

※PlayStation®Storeを利用する際は、ゲームを終了させる必要があります。
※追加エピソードの購入には、実際のお金が必要です。
※ダウンロードコンテンツの内容、配信スケジュールについては以下、アルトネリコ総合情報ファンサイト「アルポータル」にてご確認ください。

アルトネリコシリーズの情報が満載!

アルトネリコ総合情報ファンサイト

『アルポータル』

http://ar-tonelico.jp/

アルトネリコの世界をもっと楽しめる公式サイト! シリーズの最新情報は、ここでゲットしよう。

アンケートご協力のお願い

このたびは、バンダイナムコゲームスのゲームソフトをお買い上げ頂き、誠にありがとうございます。
商品開発の参考のため、インターネットによるアンケートへのご協力をお願いします。
なお、ご協力頂きました情報は、個人を特定しない形で統計処理いたします。

アンケートはこちらから
アクセスキー:A3KTBPN6

http://www.bng-qa-kico.jp

※アンケートは予告無く終了する場合がございます。ご了承ください。

バンダイナムコゲームス公式サイト

http://www.bandainamcogames.co.jp/

バンダイナムコゲームステーション

本商品に関するゲーム仕様・操作・故障のお問い合わせは、TEL:03-3375-7656

〒146-8655 東京都大田区矢口2-1-21［電話受付時間 9:30～12:00 13:00～17:00（土・日・祝祭日を除く）］

- **電話番号はよく確かめて、お間違えのないようにご注意ください。**
- **電話受付時間外の電話は、おさけください。**
- **東京23区以外の方は、市外局番（03）をお忘れのないようにしてください。**
- **ゲーム攻略方法については一切お答えしておりません。**

コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）

本商品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）の審査を受け、パッケージに年齢区分マーク及び対象年齢を決定した根拠となる表現を示すコンテンツアイコンを表示しています。年齢区分マークは、CERO倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の内容が含まれていることを示しております（「Z」区分は、18歳未満者に対して販売したり頒布したりしないことを前提とする区分です）。

―― 以下、年齢区分マーク、及びコンテンツアイコンについて説明いたします。

・**年齢区分マーク**： 審査結果に基づき、年齢区分を以下の5区分で表示しています。
商品パッケージ表面に1区分のみ表示されています。

・**コンテンツアイコン**： 以下の9種類で、対象年齢を決定した根拠となる表現を示しています。
商品パッケージの裏面に表示されています（「A」区分以外は必ず表示しています）。

言葉・その他

麻薬

犯罪

ギャンブル

飲酒・喫煙

恐怖

暴力

セクシャル

恋愛

※上記マーク、及びアイコンは、本商品の内容を説明しているものではありません。本商品の年齢区分マーク、及びコンテンツアイコンは、パッケージの表面、及び裏面にて確認ください。

レーティング制度の詳細及びコンテンツアイコンについてはCEROのホームページをご覧ください。

http://www.cero.gr.jp/　　（e-mail）info@cero.gr.jp

Produced by
株式会社 バンダイナムコ ゲームス

BLJS 10075